

## XT - LEWENSORIËNTERING Graad 2

Naam: \_\_\_\_\_

Klas: \_\_\_\_\_

Vak: Bly veilig

Datum: \_\_\_\_\_

Punte: 10

Vrae 1 tot 2 verwys na die volgende skets



*Skets 1: 2NV15.GIF*

Vraag 1: Waar/Onwaar [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 3

Vlieë is insekte wat siektes oordra.

WAAR

ONWAAR

Vraag 2: Veelvuldige Keuse [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Water gevaarlike voorwerp lê op die tafel?

A 'n Bord

B 'n Skêr

C 'n Lepel

Vrae 3 tot 6 verwys na die volgende skets



Skets 2: 2NV16.GIF

Vraag 3: Waar/Onwaar [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Vurke, messe of stukkende speelgoed kan jou seermaak.

WAAR

ONWAAR

Vraag 4: Waar/Onwaar [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Dit is veilig om 'n skerp voorwerp in jou hand te hou wanneer jy hardloop.

WAAR

ONWAAR

Vraag 5: Veelvuldige Keuse [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

As jy 'n skerp voorwerp dra, moet die skerp kant na onder wys wanneer jy ...

A loop

B hardloop

C speel

Vraag 6: Cloze [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Vuur kan jou (1).

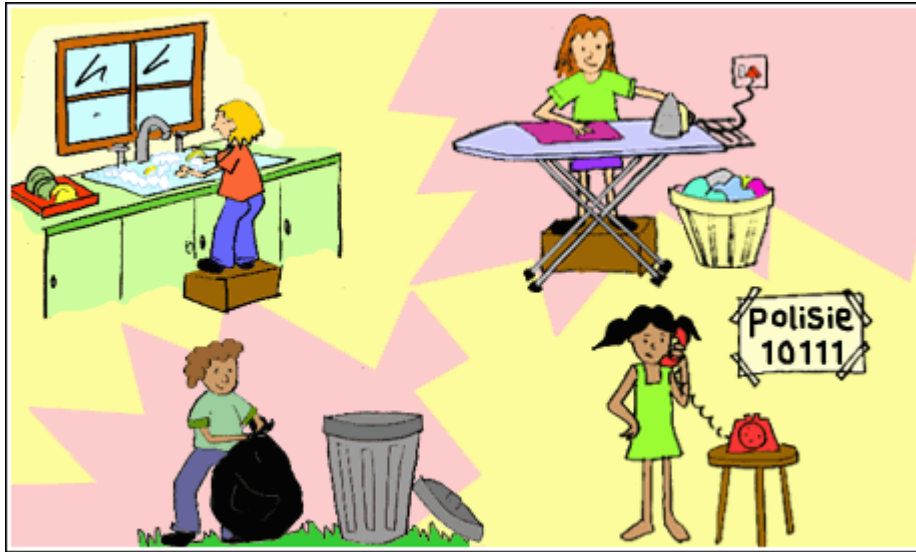
1

▸sny

▸brand

▸ak

Vrae 7 tot 8 verwys na die volgende skets



Skets 3: 2ANV17.GIF

Vraag 7: Veelvuldige Keuse [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Daar moet ... in een kragpunt wees.

- A een kragprop
- B drie kragproppe
- C geen kragproppe

Vraag 8: Socrates [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Ons moet die telefoonnommer ... in 'n noodgeval skakel.

Vraag 9 verwys na die volgende skets



Skets 4: 2VZ3.GIF

Vraag 9: Socrates [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Bennie se pa maak 'n vuur in die kaggel.  
Daar kom ... by die skoorsteen uit.

Vraag 10 verwys na die volgende skets



Skets 5: 3MCA68.GIF

Vraag 10: Cloze [1]

Lewensoriëntering - LU 1 : AS 2

Slegs ouer kinders moet speletjies soos (1) of pyl en boog speel.

1	
---	--

▸veerpyltjies

▸kaart

▸skaak

